

Codename: Outbreak

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry

Codename: Outbreak

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Kilka rad na początek	3
Kilka porad: jak przeżyć	4
Misja 01: Black Nest	6
Misja 02: Cobra Stroke	8
Misja 03: Cobra Stroke - kontynuacja	11
Misja 04: Cobra Stroke - kontynuacja	13
Misja 05: Cobra Stroke - kontynuacja	15
Misja 06: Scorpion Tail	16
Misja 07: Wings of Death	19
Misja 08: A Hearty Welcome	21
Misja 09: Will-o'-the-Wisp	23
Misja 10: Zinc Coffin	25
Misja 11: The Blood of Icarus	27
Misja 12: Fog of Venom	29
Misja 13: Rabbit-burrow	32
Misja 14: A Good Old Mother Gift	34

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Codename: Outbreak do łatwych gier z całą pewnością nie należy. I nie warto zasiadać do niej po ciężkim dniu w pracy czy szkole, gdyż może się to okazać najbardziej irytującym kwadrantem w całej historii gier komputerowych. Po prostu nacisk, jaki położono na realia walki, odbija się bardzo na poziomie trudności. Całe mnóstwo wybiegających ze wszystkich stron wrogich żołnierzy czy ich położenie, zmieniające się po każdym kolejnym rozpoczęciu misji, potęguje dodatkowo poziom ich inteligencji – potrafią się komunikować, zbierając np. całą grupę w jednym miejscu. Dlatego należy traktować CO jako grę – wyzwanie, a nie chwilę szybkiej rozrywki.

Ten zbiór porad, tłumaczących dokładnie, co i jak należy wykonać, aby ukończyć każdą dostępną w grze misję oraz wyjaśniających prawa rządzące w grze, mam nadzieję, pomoże Tobie, Graczu, w jej ukończeniu. Jeśli wydaje Ci się, że gra jest za trudna, nudna – bo cały czas przegrywasz (grając na wyższym poziomie trudności, niż łatwy), zajrzyj do tego poradnika. Mogę dać 12- miesięczną gwarancją, że jeśli lubisz gry w stylu Ghost Recon czy Rainbow Six, ta również Ci się spodoba.

Kilka rad na początek

Zapisuj jak najczęściej stan gry. W sumie, to jasna sprawa. Nie trzeba tego rzesze tłumaczyć.

Przeszukuj ciała martwych żołnierzy. Prawie każdy zastrzelony przez Ciebie przeciwnik ma przy sobie jakiś przydatny przedmiot. Możesz go zabrać, jeśli masz oczywiście miejsce (ograniczenie to waga całego ekwipunku) w plecaku. Czasami wykonanie celu misji wymaga przeszukania żołnierza, najprawdopodobniej w celu odnalezienia jakiejś karty dostępu. W większości wypadków możesz liczyć na zdobycie naboju, pasujących do uzbrojenia oddziału C-Force. Jeśli natomiast dopisze Ci szczęście, możesz zdobyć w ten sposób jeden ze składników apteczki. Dlatego, jeśli tylko nadarzy się okazja, przeszukaj zwłoki przeciwnika. Pamiętaj tylko, że kiedy ty oglądasz sobie jego ekwipunek, jesteś praktycznie bezbronny. Tylko kompan może w takim przypadku ocalić Ci skórę.

Zawsze zabieraj apteczkę. Możesz na początku nieźle się zdziwić – wybrałeś przed misją apteczkę, a tu w ekwipunku znajduje się kilka dziwnych strzykawek. Nie martw się, to nie żaden błąd. Tak po prostu wygląda tutaj apteczka. Cztery medykamenty mogące poprawić stan zdrowia poszkodowanego żołnierza, przydadzą się w różnych sytuacjach. I tak: **Reanimator** zwiększy Twoje zdrowie najbardziej, jeśli będzie bliskie zeru; **Stimulator** kiedy będzie już bliżej środka, czyli pięćdziesięciu punktów; **Anesthetic** kiedy już przekroczy pięćdziesiątkę. **Antidote** pomoże w sytuacji, kiedy monstrum, przypominające przerośniętego pająka, wystrzeli w Ciebie żółtą, toksyczną substancję, negatywnie oddziałującą na stan zdrowia.

Korzystaj z mapy. Jeśli nie jesteś pewien, gdzie należy się udać lub nie jesteś pewny swojej pozycji, skorzystaj z pomocy mapy. Są na niej opisane wszystkie ważniejsze elementy otoczenia, a jej interfejs jest prosty i intuicyjny. Niestety, mapa nie jest dostępna podczas każdej z misji.

Wybór ekwipunku. Na początku warto wspomnieć, że broń dostępna w grze to takie wielozadaniowe armaty, zwane inaczej dziesięć w jednym. Po prostu jest to wielki karabin z obrotowym bębniem – przetłaczając się na inny rodzaj pocisków obracasz ów bęben do pozycji z wymaganymi nabojami. Przed każdą misją możesz dobrać odpowiedni do wykonania zadań na misji ekwipunek. Najważniejsze elementy, to wybór odpowiedniego pancerza oraz broni. W miarę postępów w grze dostaniesz coraz to lepsze przedmioty, więc warto się nimi zainteresować. Pancerze lepiej spisują się podczas walki, a nowe pukawki pozwalają na zabieranie coraz to

nowszych środków masowego rażenia. Oczywiście poprawiają się również takie parametry, jak odrzut i celność, ale to zależy już pośrednio od umiejętności żołnierza.



Oczywiście ograniczenie, nie pozwalające zabrać samych najlepszych przedmiotów, trochę utrudni dobór sprzętu. Otóż każdy żołnierz ma jasno określony (i zwiększany w miarę postępów) przedział wagowy, jaki potrafi unieść. A lepszy pancerz waży analogicznie więcej. Dlatego trzeba będzie z czegoś zrezygnować, aby go zabrać. A równanie jest proste – trzeba zrezygnować z naboji. Najważniejsze są te, przeznaczone do karabinu maszynowego. Zabieraj ich więc jak najwięcej (maksymalnie dziesięć magazynków). Naboje do shotguna to, według mnie wielka, nieporozumienie, gdyż jest to broń raczej mało przydatna i zawodna. Naboje do karabinu snajperskiego (tzw. komórki energetyczne) to także bardzo przydatna rzecz, szczególnie na misjach rozgrywających się na dużych przestrzeniach. Nie warto już brać flar, jeśli oczywiście grasz za dnia. W nocy sytuacja ma się trochę inaczej. Osobiście zrezygnowałem podczas gry z min czy granatów na korzyść rakiet. Laser nie wydał mi się pomocny ze względu na długi czas ładowania po oddaniu strzału.

Ulecz ludzi przed zakończeniem misji. Kolejna niespodzianka, jeśli chodzi o wzrost poziomu realistyki, przypominająca rozwiązania z R6 czy GR. Otóż po zakończonej misji zranieni żołnierze nie zostają w cudowny sposób uzdrowieni. Po prostu ich poziom zdrowia zostanie na poziomie, w jakim był przy zakończeniu misji plus 50 punktów. Dlatego warto jeszcze przed pojawieniem się niebieskiego ekranu (nie chodzi mi o błąd systemu – to podsumowanie misji) skorzystać z posiadanych, tudzież zdobytych w ostatniej chwili na przeciwniku medykamentów, i podleczyć ciężko zranionych wojaków.

Kilka porad: jak przeżyć

Walka w CO to ciężki kawałek chleba. „Chodzenie po krzakach” z całkiem sporą giwerą w ręku oraz kompanem przy boku jest niesamowicie trudnym, ale i przyjemnym, doznaniem. Cała przyjemność jednak bierze w łeb już przy pierwszym starciu z przeciwnikiem. Przykładowo: patrol złożony z trzech żołnierzy – łatwizna. Powiedzmy, że ruszysz na nich z jakichś stu metrów z karabinem maszynowym w ręku. „Ale głupki, stoją i strzelają – świetnie”, zauważysz. I co dalej? Szybkie pytanie – „dlaczego zginąłem”? Tak wygląda złe podejście.



Zajmijmy się tym dobrym sposobem. Czaisz się w krzakach, leżąc na ziemi. Pierwsza zasada: NIE STRZELAJ NA STOJĄCO! Nie trafisz w przeciwnika nawet z dziesięciu metrów. Taki odrzut mają po prostu dostępne karabiny. Lepiej na chwilę przykucnąć i dopiero oddać serię strzałów, które trafią w cel. W chwili, gdy wypatrzysz wrogi oddział, wybierasz odpowiednią broń – snajperka na duże odległości / cichą eliminację lub karabin maszynowy na krótki dystans. I w końcu oddajesz kolejne strzały. Jeśli nie zostaniesz zauważony, to powinieneś wykończyć przeciwnika bez własnych strat. Potem wstajesz, biegniesz jakieś sto metrów dalej i zajmujesz się kolejnym oddziałem. Potem następnym... i następnym... i tak dalej. W końcu nabierzesz wprawy.

Wieżyczki strażnicze. Musisz na nie szczególnie uważać. Kiedy tylko dostrzeżesz w oddali wznoszącą się ponad drzewa charakterystyczną budowlę, od razu padnij i wybierz karabin snajperski. Przeważnie jeden celny strzał wystarcza. Jednak NIGDY nie wstawaj od razu po oddaniu strzału! To jest taka zmyłka – kiedy nie trafisz w strzelca, wtedy ten przykuca, stając się częściowo niewidocznym. Po chwili wstaje i rozgląda się po okolicy, a jeśli będziesz w ruchu, to na pewno Cię zauważy i weźmie na celownik. Dlatego zawsze upewnij się, czy aby na pewno wyeliminowałeś danego strzelca. Inaczej on wyeliminuje Ciebie.

Czołgi. Nie działa na nie nic poza minami i raketami. Z tymi pierwszymi jest najtrudniej, gdyż czołg musi wjechać na laser wychodzący z owej miny, a o to nie jest łatwo. Musisz po prostu znać miejsce, na które ów pancernik wjedzie. Inna sprawa, to rakiety. Świetnie – nadają się doskonale do niszczenia celów opancerzonych. W większości wypadków do unicestwienia takiego pojazdu potrzeba dwóch rakiet, ale jeśli trafisz go „od tyłu” i to w część z lufą – są duże szanse, że jeden pocisk załatwi sprawę. Niestety celowanie z większej odległości jest utrudnione – rakiety mają tendencję do obniżania swojego lotu po wystrzeleniu. Prosta zasada: IM CZOŁG JEST DALEJ, TYM WYŻEJ MUSISZ CELOWAĆ.

Pasożyty. Te małe, bardzo szybko biegające (a raczej podskakujące) stworzenia potrafią dać nieźle w kość. Wykluwają się z wielkich, pomarańczowych kokonów, jeśli wyczują żywy organizm w pobliżu. Najlepszym sposobem ich eliminacji jest szybkie rozstrzelanie z karabinu maszynowego. Ale to łatwe (oczywiście) nie jest, gdyż ten dziwny przeciwnik nie dość, że szybko się porusza, to zmienia cały czas kierunek. A kiedy się za bardzo zbliży – cóż, możesz mieć kłopoty. Dlatego najlepiej od razu rozwalaj kokony z daleka, zanim to „coś” zdąży się z nich wykluć.

Misja 01: Black Nest

Wyposażenie oddziału:

- Kamizelki kuloodporne przeznaczone do akcji w lesie.
- Uzbrojenie standardowe.
- Warto zabrać apteczki.

Charakterystyka misji:

Twoim zadaniem będzie zbadać przyczynę utraty łączności w strefie badawczej. To pierwsza i tak naprawdę najgorsza (według mnie) misja w całej grze. Trzeba zwiedzać kolejne placówki badawcze, a raczej to, co po nich pozostało i mozolnie zbierać wszystkie napotkane nośniki informacji. Przeciwników będzie jeszcze niewielu, ale jak na pierwszą misję, to zadanie wcale łatwe nie będzie.

Dokładny opis:



Zaraz po rozpoczęciu misji trzeba będzie stawić czoła pierwszemu przeciwnikowi, więc bądź przygotowany. Będzie to policjant, a kiedy uda się już na tamten świat, przyjrzyj się jego zwłokom. Dowiesz się, dlaczego strzelał do swoich. Przeszukaj także jego zwłoki – a nuż znajdziesz strzykawkę zwiększającą zdrowie. Rób to zawsze! Nie marnując więcej czasu, ruszaj dalej wzdłuż drogi. Na początku nie napotkasz niczego, poza litymi skałami.



Kiedy wyjdiesz na otwarty teren, przygotuj się do otwarcia ognia. Trzymając się prawej strony drogi, zejdź do pobliskiego lasu. Tam czeka Cię walka z kilkoma uzbrojonymi po zęby żołnierzami oraz spotkanie z kolejnym policjantem. Zachowaj szczególną ostrożność, gdyż jak tylko zobaczą Twojego żołnierza, zaczną strzelać. Pamiętaj: kucanie podczas oddawania strzału zmniejsza odrzut.



Z daleka zauważysz ruiny budynku, na których stoi strzelec. Wyliminuj go z daleka, najlepiej snajperką. Uważaj także na ewentualne posiłki nadchodzące z okolicy drogi. Po oczyszczeniu okolicy zbliż się do owych ruin. Postaraj się podchodzić do nich od strony drogi – uchroni Cię to przed niemiłą niespodzianką.



Zwróć uwagę na pomarańczowy kokon leżący przy ścianie. Gdy podejdziesz za blisko, wykluje się z niego dziwny organizm i jeśli się go szybko nie pozbędziesz, to będzie to koniec gry. Przeszukaj jeszcze ciało nieżywego naukowca leżące w okolicy – znajdziesz przy nim trochę informacji. Dowództwo rozkaże iść dalej. Ruszaj z powrotem do drogi i przejdź na drugą stronę. Z oddali zauważysz dwóch żołnierzy. Zdejmij ich szybko, po czym skieruj się w prawo.



Wypatruj kolejnych pozostałości po budynkach. Ponownie trzeba będzie zdjąć z nich strzelca, jednak możesz mieć z tym mały problem – będzie on częściowo zasłonięty przez ścianę. Obejdź tą ruinę z lewej strony i wejdź do pierwszego pomieszczenia. Czeką w nim żywy człowiek – trzeba będzie doprowadzić go ŻYWEGO do punktu ewakuacji. A to wcale do łatwych zadań nie należy.



Wyjdź z powrotem na zewnątrz i idąc w kierunku wskazywanym przez znacznik celu, uważaj na doły-pułapki. Najlepszym sposobem, aby je ominąć, jest wybranie dalszej trasy tak, aby była jak najbardziej oddalona od drogi. Natkniesz się teraz na dwójkę żołnierzy, na których musisz szczególnie uważać. Nie pozwól, aby naukowcowi coś się stało! Z daleka powinieneś dostrzec zielony namiot.



Zbliżając się do namiotu uważaj na kolejny kokon umieszczony w jego wnętrzu. Jeśli wykluje się z niego ów pasożytniczy organizm, to będzie trzeba się z nim rozprawić. A to oczywiście łatwe nie będzie. Przejrzyj dokładnie wszystkie mini komputery znajdujące się we wnętrzu. Potem wyjdź na zewnątrz i skieruj się w okolice stojącej przy drodze czarnej ciężarówki.



Uważaj na strzelca na wzgórzu po lewej! Może napsuć Ci trochę krwi, więc lepiej zdejmij go szybko ze snajperki. Podchodząc bliżej do ciężarówki, zwróć uwagę na drugą stronę ulicy. Może się tam plątać jakiś samotny żołnierz. Przeszukaj samochód i zabierz wszystkie możliwe obiekty znajdujące się w jego wnętrzu oraz przy ciałach zmarłych naukowców. Zadanie zebrania potrzebnych informacji zostanie wykonane. Budynek po drugiej stronie ulicy jest pusty, więc możesz go sobie odpuścić.



Ruszaj wzdłuż drogi do punktu ewakuacyjnego. Staraj się trzymać naukowca blisko, a jeśli pojawią się wrogie oddziały, szybko je wyeliminuj. Jeśli naukowiec zginie, cel misji nie zostanie wykonany. A kiedy wszystko pójdzie OK i dotrzesz na miejsce cało i zdrowo, wystarczy tylko poczekać kilka chwil na statek ewakuacyjny i misja zostanie zakończona.